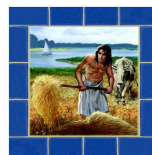
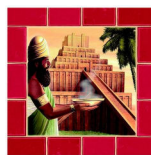
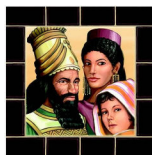


Eufkrat a Tigris

HRACÍ MATERIÁL

- 1 hrací deska
- 153 civilizačních kartiček
 - 30 černých – osady
 - 57 červených – chrámy
 - 36 modrých – farmy
 - 30 zelených – tržiště
- 8 kartiček katastrof
- 4 spojovací kartičky
- 4 kartičky dynastie (1 pro každou dynastii)
- 6 monumentů (dvoubarevné stavby)
- 4 civilizační budovy pro rozšířenou hru (palác, tržnice, sýpka, knihovna)
- 16 vůdců (dřevěných disků)
 - 4 červené – kněží (1 pro každou ze 4 dynastií)
 - 4 modré - farmáři (1 pro každou ze 4 dynastií)
 - 4 zelené - obchodníci (1 pro každou ze 4 dynastií)
 - 4 černé - králové (1 pro každou ze 4 dynastií)
- 140 kostiček vítězných bodů
 - 80 malých kostiček (20 v každé ze 4 barev: červené, modré, zelené, černé)
 - 60 velkých kostiček (15 v každé ze 4 barev: červené, modré, zelené, černé)
- 14 pokladů (malé, neobarvené kostičky)
- 4 zástěny (1 pro každou dynastii)
- 1 pytlík (na civilizační kartičky)
- 1 Přehled hry
- 1 Pravidla hry



katastrofa

Poznámka: Během dalšího vysvětlování bude název „civilizační kartička“ zkrácen na „kartička“. Všechny ostatní (kartičky katastrof, spojovací kartičky a kartičky dynastie) budou vždy označovány plným názvem.

PŘÍPRAVA NA HRU

Sestavení monumentů

Předtím než si zahrajete svoji první hru, musíte sestavit všech šest monumentů. Každý se skládá ze dvou různobarevných dřevěných kousků. Nasuňte vysokou stavbu s bránou na střed schodiště. Pokud je to nutné, použijte lepidlo.

Poznámka: Ujistěte se, že žádné dva monumenty nejsou stejné.

Příprava hrací desky

Zvolte si jeden z plánů, na kterém chcete hrát. Umístěte chrámovou kartičku na každé z deseti míst označených okřídleným tvorem. Potom umístěte po jednom pokladu na každý chrám. Dejte zbytek civilizačních kartiček do pytlíku.

Výběr dynastie

Každý hráč si vybere jednu dynastii, která má čtyři vůdce. Tito čtyři vůdci mají stejný symbol dynastie (lučištník, býk, hrnčír nebo lev) ve čtyřech barvách (černá – král, červená – kněz, modrá – farmář, zelená – obchodník). Každý hráč si vezme jednu spojovací kartičku, dvě kartičky katastrof, kartičku dynastie a zástěnu se symbolem své dynastie.

Poznámka: Hráči se rozlišují symbolem a ne barvou. Každý používá všechny čtyři barvy.

Potom si každý hráč vytáhne 6 kartiček z pytlíku a umístí je za svou zástěnu tak, že je vidí jen on. Vůdci, kartičky katastrof, spojovací kartička a kartička dynastie se nechávají před zástěnou tak, že je všichni mohou vidět.

Zbylé vůdce, zástěny a kartičky katastrof odložte zpět do krabice. Kostičky vítězných bodů a monumenty položte vedle desky.

Náhodně vyberte začínajícího hráče tím, že zamícháte kartičky dynastií a jednu vytáhnete. Dál se hraje po směru hodinových ručiček.

CÍL HRY

Cílem každého hráče je rozvinout svoji civilizaci ve čtyřech základních oblastech: osady, chrámy, farmy a tržiště. K tomu hráč umísťuje svoje vůdce, vytváří a rozšiřuje království, buduje monumenty a řeší konflikty. Tím hráči získávají vítězné body v každé z těchto čtyř oblastí. Vítězem se stane hráč, který rozvine svoji civilizaci nejvyrovnaněji, bez toho, aby měla některou oblast slabou.

KRÁLOVSTVÍ

V průběhu hry budete stavět, sjednocovat a ničit království. Jsou totiž základním nástrojem v rozvoji každé civilizace.

„Region“ je jakákoliv část hrací desky s jednou kartičkou (např. chrámem) nebo dvě a více propojených kartiček a/nebo vůdců. Na začátku hry tedy máme deset samostatných, jednokartičkových regionů.

Poznámka: Nezapomeňte, že kartičky a vůdci se společnou stranou jsou označováni jako sousedící. Kartičky a vůdci jsou propojené, pokud jsou sousedící nebo pokud jsou spojené řetězem sousedících kartiček a vůdců. Všechny takové kartičky a vůdci tvoří jeden region.

Region, který obsahuje alespoň jednoho vůdce, se nazývá „království“. Království může obsahovat několik vůdců a nezáleží jestli patří stejnému nebo různým hráčům.

Království roste, pokud jsou do něj přidávány kartičky a vůdci. Království je možno spojit a rozdělit. Dokud jsou v království vůdci různých barev, vše je v pořádku a míru. Jakmile se v jednom království objeví dva vůdci stejné barvy nastává konflikt.



PRŮBĚH HRY

Hráči táhnou po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, se nazývá aktivní hráč. Během svého tahu smí aktivní hráč v libovolném pořadí provést až dvě z následujících akcí:

- Pohyb vůdcem (položení, přesunutí nebo stažení).
- Položení kartičky a rozdělení vítězných bodů.
- Zahrání kartičky katastrofy.
- Výměna až 6 kartiček.

Aktivní hráč si může vybrat dvě různé akce nebo jednu akci dvakrát.

Konflikty, stavba monumentů a rozdělování pokladů jsou vysvětleny dále. Tyto události mohou být iniciovány, když někdo pohne vůdcem nebo položí kartičku. Tyto události pak vždy tvoří součást probíhající akce. Nezapomeňte, že akce je ukončena, až když jsou dohrány související události.

Následuje detailní rozpis jednotlivých akcí ...

1. Pohyb vůdcem

Každý hráč má dynastii se čtyřmi vůdci: (černý) král, (červený) kněz, (modrý) farmář a (zelený) obchodník. Hráč smí pohybovat jen se svými vůdci.

Vůdce je vždy položen symbolem nahoru na prázdné políčko hrací desky. Vůdce může přijít z vně desky nebo být přesunut z jiného políčka na desce.

Navíc je možno vůdce stáhnout. Položení vůdce musí splňovat následující omezení:

- Vůdce musí být položen na prázdném políčku.
- Vůdce může být položen pouze na pole sousedící s chrámem (tzn. že chrám a vůdce mají společnou stranu). (Vůdci a bohové se vždy drží pohromadě.)
- Vůdce nesmí být položen na políčko s řekou.
- Vůdce nesmí být položen tak, že spojí dvě království.

Příklady správného a nesprávného umístění vůdce najdete v orig. pravidlech na obrázku na straně 4.

V některých situacích jsou kartičky odstraňovány z desky nebo otáčeny lícem dolů. Když je poslední chrám sousedící s vůdcem odstraněn nebo otočen, pak je tento vůdce odstraněn z desky a vrací se k hráči jeho dynastie.

Za pohyb vůdcem se nepřidělují žádné vítězné body. Nelze ale získat vítězné body bez vůdců na desce.

2. Položení kartičky a rozdělení vítězných bodů

Na začátku svého tahu máte za zástěnou 6 kartiček. Používejte je k rozšíření civilizace, posílení svých vůdců a získání vítězných bodů. Vezměte kartičku zpoza zástěny a položte ji lícem nahoru na prázdné políčko podle následujících omezení:

- Kartička musí být položena na prázdné políčko.
- Modré kartičky (farmy) mohou být položeny pouze na políčka s řekou.
- Kartičky žádné jiné barvy není možné položit na políčka s řekou.
- Kartičku není možné položit tak, že spojí více než dvě království.

Příklady správného a nesprávného umístění kartiček a zisku bodů najdete v orig. pravidlech na obrázku na straně 5.

Když pokládáte kartičku, můžete ji položit jako sousedící s nějakým regionem nebo samostatně (tzn. nesousedící s ničím). Položenou kartičku již nelze později přemístit.

Ve většině případů získá některý hráč položením kartičky vítězné body. Vítězné body mají vždy stejnou barvu jako právě položená kartička.

Použití spojovací kartičky: *Pokud spojíte království, položte spojovací kartičku na civilizační kartičku, kterou jste vytvořili spojení. Nedostáváte žádné vítězné body za položení kartičky propojující království. V jedné chvíli může být ve hře jen jedna spojovací kartička. Nezapomeňte, že nepokládáte spojovací kartičku, když propojíte regiony nebo když propojíte království a region(y).*

Vítězné body za položení kartičky jsou uděleny v následujících případech:

- Pokud je kartička položena do království a toto království obsahuje vůdce stejné barvy jako kartička, pak jeden vítězný bod dostane majitel tohoto vůdce.
- Pokud není vůdce stejné barvy jako kartička, ale v království je král (tzn. černý vůdce), pak jeden vítězný bod dostane majitel krále.

Žádné vítězné body nejsou uděleny pokud:

- kartička není položena do království nebo
- v království není král ani vůdce stejné barvy jako kartička, který by obdržel vítězné body, nebo

- kartačka je položena tak, že spojuje dvě království, i kdyby nebyly žádné konflikty.

Vítězné body jsou rozděleny hned po položení kartačky. Hráči si je schovávají za zástěnu. Malé kostky mají hodnotu jeden vítězný bod; velké kostky pět bodů.

3. Zahrání kartačky katastrofy

Na začátku hry dostane každý hráč dvě kartačky katastrofy. Používají se k trvalému obsazení a zrušení políček na desce. Zahrání kartačka katastrofy zůstává na desce až do konce hry. Vytváří tak políčko „spálené země“, které již nelze znovu použít.

Kartačku katastrofy je možno zahrát na prázdné políčko nebo na již položenou kartačku (která je pak odstraněna ze hry). Jsou pouze následující omezení:

- Kartačku katastrofy nelze hrát na kartačku s pokladem nebo monumentem.
- Kartačku katastrofy nelze hrát na vůdce.

Kartačka katastrofy přerušuje spojení mezi vůdci nebo kartačkami. Takto může kartačka katastrofy způsobit rozpad království na dvě nebo více částí. Pokud kartačka katastrofy zničí poslední chrám sousedící s některým vůdcem, je tento vůdce okamžitě odstraněn z desky a vrácen hráči.

Příklad správného a nesprávného zahrání kartačky katastrofy je najdete v orig. pravidlech na obrázku na straně 5.

4. Výměna až 6 kartaček

Můžete odložit (lícem dolů) jakékoliv množství kartaček zpoza vaší zástěny. Potom si doberete stejné množství kartaček z pytlíku. Odložené kartačky jsou vyřazeny ze hry. Pokud použijete výměnu kartaček jako svoji první akci, můžete nové kartačky využít k provedení druhé akce.

Konec tahu

Váš tah končí po provedení vašich dvou akcí. Pokud je jeden nebo více vašich vůdců spojeno s monumentem, můžete získat dodatečné vítězné body (viz. Monumenty). Nakonec si doplňte z pytlíku svou zásobu kartaček. Každý tah tedy končíte se šesti kartačkami. Pokud v tomto okamžiku má někdo z ostatních hráčů méně než 6 kartaček (viz. Konflikty), pak si je také doplňuje. Poté táhne další hráč.

UDÁLOSTI

Po každé akci zkontrolujte, zda nedošlo k nějaké události. Pokud ano, musí být ihned vyhodnocena.

1. Vnitřní konflikt
2. Vnější konflikt
3. Stavba monumentu
4. Rozdělování pokladů

1. Vnitřní konflikty

Vnitřní konflikt nastane, pokud je vůdce umístěn do království, kde už je vůdce stejné barvy. Vnitřní konflikt se podobá vzpourě nebo povstání.

U vnitřního konfliktu je hráč pokládající vůdce útočníkem. Majitel vůdce stejné barvy dříve položeného v tomto království je obránce. Jak útočník tak obránce získávají svou sílu z chrámů.

Vnitřní konflikt se řeší následovně:

- Spočtete chrámy sousedící s vůdci – Jak útočník tak obránce sečtou počet chrámů, které sousedí s jejich bojujícími vůdci, kteří jsou v konfliktu. Sousedí-li některý chrám s oběma vůdci, započítávají si ho oba. (Bohové jsou vrtkaví.)

- Hráči vyloží chrámy z ruky – Nejdříve útočník a potom obránce může dodat libovolné množství chrámů zpoza zástěny tak, že je vyloží lícem nahoru vedle desky. Každý hráč může dodat chrámy pouze jednou.

Vítězem konfliktu je hráč s vyšším součtem chrámů. V případě rovnosti vítězí obránce.

Příklad (na str.6 v orig. pravidlech): Útočník má 2 chrámy sousedící s jeho vůdcem a obránce 1. Útočník dodá 2 další chrámy, obránce 3. Součet obou hráčů je tak 5 chrámů. Je to remíza a proto vítězí obránce.

Důsledky vnitřního konfliktu jsou následující:

- Poražený musí stáhnout svého vůdce z desky.
- Vítěz získá jeden červený vítězný bod. (Konflikt byl bojován pomocí chrámů.)
- Všechny chrámy dodané zpoza zástěn jsou odstraněny lícem dolů a jsou vyřazeny ze hry.

Dokončení příkladu (na str.6 v orig. pravidlech): Vítěz dostane jeden červený vítězný bod. Vůdce poraženého se mu vrací. Pět chrámů, které oba hráči dodali do souboje, je vyřazeno ze hry.

2. Vnější konflikty

Vnější konflikt nastane, když jsou dvě království spojena a v novém větším království jsou vůdcové stejné barvy.

Nezapomeň: Dvě království mohou být spojena položením kartičky, ale nikdy nemohou být spojena položením vůdce. Není možné spojit jednou kartičkou tři a více království. Jak již bylo řečeno dříve, žádné vítězné body se nezískávají za položení kartičky, která spojuje dvě království. Místo toho je tato kartička zakryta spojovací kartičkou. Je vytvořeno nové, větší království.

Jestliže v novém, spojeném království nejsou dva vůdcové stejné barvy, pak je spojovací kartička sejmuta a akce je skončena bez vzniku konfliktu.

Pokud ale jsou ve spojeném království dva vůdcové stejné barvy, pak vypuká vnější konflikt. Všechny konflikty mezi dvěma vůdci se stejnou barvou jsou řešeny jednotlivě. Pokud nastanou vnější konflikty mezi vůdci ve více barvách, rozhodne aktivní hráč, který konflikt bude řešen jako první.

Vnější konflikt se řeší následovně:

- **Rozhodněte, kdo je útočník** – Pokud se aktivní hráč rozhodne řešit konflikt, který se týká jednoho z jeho vůdců, pak se stává útočníkem. Jinak se útočníkem stává další hráč (po směru hodinových ručiček), jehož vůdce se účastní konfliktu. Druhý hráč zapojený do konfliktu je obránce.
- **Spočítejte podporu** – Jak útočník tak obránce získávají svou sílu ze svých „stoupenců“ (kartiček stejné barvy). Spočítejte počet všech kartiček se stejnou barvou jako vůdce v jeho „původním království.“ Tyto kartičky nemusí sousedit s vůdcem. Musí být jen v té části království, která je na „jeho straně“ spojovací kartičky.
- **Hráči vyloží kartičky z ruky** – Nejdříve útočník a potom obránce může zvýšit počet stoupenců tím, že do konfliktu přidá libovolné množství dalších kartiček dané barvy zpoza zástěny a položí je lícem nahoru vedle desky. Každý hráč smí přidat kartičky jenom jednou.

Vítězem konfliktu je hráč s vyšším součtem stoupenců. V případě rovnosti vítězí obránce.

Příklad (na str.7 v orig. pravidlech): Vznikly dva vnější konflikty: mezi obchodníky a mezi králi. Hráč, který spojil obě království, se rozhodl, že obchodníci budou jako první. Předpokládejme, že Lev je útočník, počítá svého jednoho stoupence (tedy tržiště) ve svém království a přidává 4 další tržiště. Obránce má 2 stoupence ve svém království a přidává jedno tržiště navíc, i když tím nemůže výsledek ovlivnit. (Využívá tuto možnost, aby se zbavil nechtěné kartičky.) Útočník má celkem 5 stoupenců, obránce 3. Vyhrává útočník.

Důsledky vnějšího konfliktu jsou následující:

- Poražený musí stáhnout svého vůdce a odstranit všechny stoupence z původního království.
- Vítěz dostane jeden vítězný bod (v odpovídající barvě) za staženého vůdce a každého stoupence poraženého, který byl stažen z desky. Další stoupenci, kteří byli do přidání zpoza zástěny, se do vítězných bodů nepočítají.
- Vůdce poraženého hráče se mu vrací.
- Stoupenci poraženého a další stoupenci přidání oběma hráči jsou odstraněni lícem dolů a jsou vyřazeni ze hry.
- Pokud konflikt vyvolali kněží, pak nastává výjimka: chrámy (tedy stoupenci), na kterých je poklad nebo s nimiž sousedí jiný vůdce, nejsou odstraňovány. Vítězné body se přidělují pouze za poraženého kněze a chrámy skutečně odstraněné z desky.

Když je kartička odstraněna z desky, pak to může způsobit rozdělení království na dvě nebo více částí. Jako důsledek, vůdcové původně vystaveni vnějšímu konfliktu se mohou ocitnout zase v různých královstvích. Pak již nejsou v konfliktu. Pokud jsou ale stále vůdcové stejné barvy v jednom království, vnější konflikt pokračuje a aktivní hráč rozhodne, který konflikt bude řešený jako další. (Aktivní hráč může ovlivnit běh událostí tím, jaké pořadí řešení konfliktů vybere.)

Potom co jsou všechny vnější konflikty vyřešeny, aktivní hráč si vezme zpět svoji spojovací kartičku.

Dokončení příkladu (na str.8 v orig. pravidlech): Poražený si bere zpět svého vůdce a odstraňuje oba své stoupence z desky. Vítěz získává 3 zelené vítězné body. Všechny 5 přidávaných kartiček spolu se stoupenci poraženého je vyřazeno ze hry.

Na konci tohoto vnějšího konfliktu je království rozděleno na dvě části. Druhému vnějšímu konfliktu mezi králi jsme se, v tomto případě, vyhnuli. Spojovací kartička je stažena z desky. Akce je ukončena.

Na konci tahu aktivního hráče, si všichni hráči, kteří přidali kartičky do konfliktu zpoza zástěn, také doplní svoje kartičky z pytlíku zpět do počtu 6.

Shrnutí konfliktů

Konflikty mohou nastat, když někdo pohne vůdcem nebo položí kartičku.

Ke konfliktu dojde, kdykoliv jsou dva vůdci stejné barvy (např. dva farmáři nebo dva králové) v jednom království. To se může stát ve dvou případech, takže jsou dva typy konfliktu:

- **Vnitřní konflikt** – nastane, pokud je umístěn vůdce do království, kde už je vůdce stejné barvy.
- **Vnější konflikt** – nastane, pokud jsou dvě království spojena novou kartičkou a nové větší království obsahuje vůdce stejné barvy.

Nezapomeňte že:

- Umístění vůdce může způsobit pouze vnitřní konflikty.
- Vnitřní konflikt může přinést jeden (a pouze jeden) červený vítězný bod (viz. níže).
- Položení kartičky může způsobit pouze vnější konflikty.
- Vnější konflikt může přinést jeden nebo více vítězných bodů v barvě v které se bojuje (ale bojovat může několik barev, jedna po druhé). (viz. Vnější konflikty)

V obou případech vůdci nemohou být staženi, aby se vyhnuli konfliktu. Konflikt je vyřešen použitím kartiček na desce a dodatkových kartiček zahraných zpoza zástěny (viz. níže). Akci není možné ukončit před vyřešením konfliktu. Po vyřešení všech konfliktů obsahuje království pouze vůdce různých barev.

Pokud položíte vůdce do království, kde již je vůdce stejné barvy, nastává vnitřní konflikt a o výsledku (vnitřního) konfliktu rozhoduje počet chrámů sousedících s vůdci. Pokud jsou spojena dvě království tak, že nové, větší království obsahuje vůdce stejné barvy, následuje vnější konflikt a „původní“ stoupenci

zapojených vůdců rozhodují o vítězství ve (vnějším) konfliktu. (Na vnitřní straně zástěn jsou zobrazeny scénáře obou konfliktů.)

3. Stavba monumentů

Stavba monumentů může nastat, když někdo položí kartičku.

Ve hře je šest monumentů. Každý monument se skládá ze dvou různobarevných částí.

Pokud aktivní hráč položí kartičku tak, že vytvoří čtverec ze čtyř stejných kartiček, pak může otočit tyto čtyři kartičky lícem dolů a umístit na ně monument. Jedna barva monumentu musí odpovídat barvě otočených kartiček. Pokud tato barva již není k dispozici, pak není možné tento monument postavit, a tedy není možné otočit kartičky lícem dolů.

Pokud po položení kartičky nastane vnější konflikt, pak musí být nejdříve vyřešen konflikt před otočením kartiček. Jestliže čtverec stále existuje po vyřešení konfliktu, pak aktivní hráč může postavit monument.

Pokud aktivní hráč, který dokončil čtverec nepostaví monument jako součást právě probíhající akce, pak nejsou kartičky otočeny lícem dolů. Později již nelze na tomto čtverci postavit monument.

Čtyři kartičky otočené lícem dolů se stále počítají jako součást regionů a království, spojují kartičky a vůdce. Nepočítají se ale už za žádným jiným účelem (např. jako stoupenci v konfliktu).

Postavený monument již nelze zbořit.

Pokud jsou otočeny čtyři chrámy lícem dolů a je postaven monument, pak platí následující:

- Pokud je na jednom z chrámů umístěn poklad, pak zůstává na otočené kartičce.
- Pokud některý vůdce již nesousedí s žádným chrámem, pak je tento vůdce odstraněn z desky a vrácen hráči.

Příklad (str. 8 v orig. pravidlech): *Otočením chrámů lícem dolů již jeden vůdce nesousedí s chrámem. Tento vůdce je vrácen jeho hráči.*

Monumenty pravidelně přinášejí vítězné body. Na konci svého tahu aktivní hráč zjistí, zda jeden či více jeho vůdců se nachází ve stejném království jako monument stejné barvy. Pro každého takového vůdce a každý příslušný monument, získává aktivní hráč jeden vítězný bod v příslušné barvě. Protože každý monument má dvě barvy, může přinést vítězné body dvěma vůdcům.

Král může dostat vítězný bod, pouze pokud je propojen s černým monumentem. Zatímco položení kartičky může přinést králi vítězný bod i v jiné barvě (pokud není přítomen příslušný vůdce), toto neplatí pro monumenty.

Dokončení příkladu (str. 9 v orig. pravidlech): *Na konci svého tahu Býk dostane jeden modrý vítězný bod. Na konci svého tahu dostane Lučištník jeden červený vítězný bod.*

4. Rozdělování pokladů

Rozdělování pokladů může být zahájeno, když někdo položí vůdce nebo kartičku.

Na začátku hry je deset pokladů (nenamalované kostičky) rozmístěno na prvních 10 (resp. 14) chrámu na desce. Poklady se rozdělují následujícím způsobem:

- Jestliže království obsahuje na konci hráčovi akce více než jeden poklad, potom majitel obchodníka v tomto království dostane všechny poklady kromě jednoho. Může si vybrat, které si vezme. Pro výběr ale platí následující omezení: Na klasické hrací desce musí být přednostně zvoleny čtyři rohové poklady. Na desce se 14 poklady musí být (pokud je to možné) nejprve brány poklady vně řek. *Viz obrázek na straně 10 v orig. pravidlech.*
- Pokud v království není obchodník, pak tam poklady zůstávají, dokud se tam neobjeví.

Příklad (str. 10 v orig. pravidlech): *Lev položil modrou kartičku. Nejprve Býk získá jeden modrý vítězný bod. Potom Lev získá hodní poklad, protože mu patří obchodník v tomto království. Musí si vybrat horní poklad, protože je to jeden z rohových pokladů.*

Každý poklad slouží jako jeden „duhový“ vítězný bod. Na konci hry si můžete všechny poklady zařadit do libovolné barvy podle svého výběru. A to i jednotlivě (viz. Příklad 5).

KONEC HRY A VÍTĚZ

Hra končí, pokud na konci hráčova tahu zbývá na desce pouze jeden nebo dva poklady. Hra také končí, pokud jsou v pytlíku vyčerpány všechny kartičky a hráč není schopen si doplnit zásobu do šesti. To se může stát okamžitě, když se snaží vyměnit kartičky nebo při doplňování kartiček na konci tahu.

V tomto okamžiku hráči odkrývají své zástěny. Hráči porovnají počet vítězných bodů ve svých nejslabších oblastech. Každý hráč má možnost libovolně přemístit poklady do jakékoliv oblasti/í. Hráč, jehož nejslabší oblast je v porovnání s ostatními hráči nejpočetnější, se stává vítězem. V případě rovnosti, si zúčastnění hráči porovnají své druhé nejslabší oblasti, atd ... Zdá se vám to složité? To se jen zdá, jak uvidíte na následujícím příkladu:

Příklad (na str. 10 v orig. pravidlech): *Vítězí dynastie Hrnčiče! Hrnčič úspěšně rozmístil své tři poklady tak, že ve své nejslabší oblasti má 11 vítězných bodů. Lev je druhý. Umístil své tři poklady do farem, aby tak získal 10 vítězných bodů, což je stejné skóre jako má v chrámech. Býk také získal 10 vítězných bodů v osadách a stejně tak v chrámech. Ale jeho třetí nejslabší oblast – farmy – mají 11 vítězných bodů, zatímco Lev získal 12 v osadách. Tak je Býk třetí. Lučičník zanedbal chrámy. Jeho 6 vítězných bodů spolu se 3 poklady jsou nedostačující. Ani jeho 22 vítězných bodů v osadách ho neochrání od prohry.*

BUDOVACÍ HRA

Tato varianta hry je určena jen zkušeným hráčům. Dělá hru ještě napínavější a dynamičtější, vyžaduje ale od hráčů také větší přehled.

Stavba civilizačních budov

Tato možnost nastává, když některý hráč umístí kartičku tak, že vznikne nepřerušovaná řada nebo sloupec nejméně tří stejných kartiček vedle sebe. V tomto případě může hráč postavit civilizační budovu odpovídající barvě kartiček. Odpovídající budovu umístí na libovolnou z těchto kartiček. Ta se nadále počítá při vnějších konfliktech, ale po prohraném konfliktu zůstává na hrací desce.

Pokud by měla být na jiném místě postavena další budova stejné barvy, může ji aktivní hráč přesunout z jejího původního místa na nové, pokud je nová řada či sloupec delší než původní. Pokud je kratší nebo stejně dlouhá, budova zůstává na svém původním místě.

Vznine-li zároveň s přiložením kartičky umožňující stavbu budovy konflikt, vyřeší se nejprve ten. Pokud i po vyřešení konfliktu existuje nepřerušovaná řada nebo sloupec z nejméně tří stejných civilizačních kartiček, smí aktivní hráč budovu postavit.

Příklady vzniku a přesunu civilizačních budov najdete v orig. pravidlech na obrázku na straně 11.

Civilizační budovy přinášejí vítězné body

Pokaždé, když hráč umístí civilizační kartičku a získává vítězný bod, dostane další vítězný bod, pokud stojí v daném království civilizační budova odpovídající barvy. Za umístění kartičky do království, ve kterém má svého vůdce odpovídající barvy a zároveň se v něm nachází také civilizační budova této barvy, získává tedy celkem 2 vítězné body.

Překlad z pravidel anglického vydání:

Čajovna 82 vůní z Liberce

Úprava překladu pro nové německé vydání hry:

Ladislav Smejkal



SVĚT DESKOVÝCH HER
www.svet-deskovych-her.cz